**Демченко Татьяна Викторовна —**

учитель информатики и математики муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения Краснодарского края средней общеобразовательной школы №9 Староминского района станицы Староминской

**Внеклассное мероприятие по информатике «Интеллект Battle» по информатике для 10 класса с углубленным изучением информатики**

**Анализ практики работы (описание технологии)**

Внеклассное мероприятие в той или иной степени способствует овладению обучающимися информационной культурой, расширению знаний по предмету, что делает его актуальным на данном этапе учебно-воспитательного процесса старшеклассников.

Особенностью подросткового периода является активное развитие деятельности, когнитивной и эмоционально-волевой сфер личности, развитие коммуникативных способностей, позиционирование себя в окружающем мире. Руководствуясь этими фактами, я решила провести мероприятие в форме игры, так как именно соревнования способствуют воспитанию здорового духа соперничества и лидерства (важного фактора социализации подростка).

Цели и задачи мероприятия:

* Совершенствование, обобщение и закрепление знаний учащихся по предмету, осуществление межпредметных связей.
* Пробуждение каждого учащегося к творческому поиску и размышлениям, раскрытию своего творческого потенциала.
* Развитие мышления, памяти, кругозора учащихся, информационной грамотности.
* Содействовать развитию культуры коллективного труда,  формированию доброжелательных и дружеских отношений.

Данное мероприятие проводится в конце учебного года(4 четверть). Это связано с тем, что данное мероприятие охватывает почти все темы 10 класса по учебнику Семакина И.Г., а именно, «Системы счисления», «Кодирование», «Логика», «Электронные таблицы». «Программирование» включено, так как ранее изучалось в 9 классе. Задания подобраны повышенного уровня сложности, для некоторых конкурсов в избытке, чтобы имелась возможность выбора. Некоторые задания взяты на опережение из текстов подготовки к ЕГЭ-2015. Межпредметные связи реализованы с наукой математика, так как некоторые задания относятся как к области информатика, так и математика. Чтобы болельщики «не скучали» в то время как команды выполняют задания, им предлагаются вопросы за ответы, на которые болельщики могут принести дополнительные баллы своей команде. Чтобы «разрядить обстановку» вопросы носят шутливый характер. Так же болельщики готовят сообщения о персоналиях криптографии, «Откуда пришла @», «Что такое СПАМ?», «Смайлики!?» Мероприятие может быть проведено как Вечер старшеклассников, так и после уроков.

В работе над игрой принимает участие, как учитель, так и ученики. Учитель готовит вопросы и задания, ученики-болельщики готовят сообщения-доклады. Самым лучшим вариантом жюри являются учащиеся 11 класса, так же изучающие углубленно информатику.

В ходе Battle применяются компьютер, экран, наглядность в виде презентации, дидактический раздаточный материал.

Активной технологий обучения является *игровая*, реализованная в игре «Интеллект Battle». Правила игры у каждого конкурса свои, а также временные рамки и баллы. За правильный и полный ответ команда получает баллы. Выкрики с места не засчитываются. Также при проведении мероприятия реализуются такие технологии как: групповая работа, эвристическое обучение, интерактивного обучения и др.